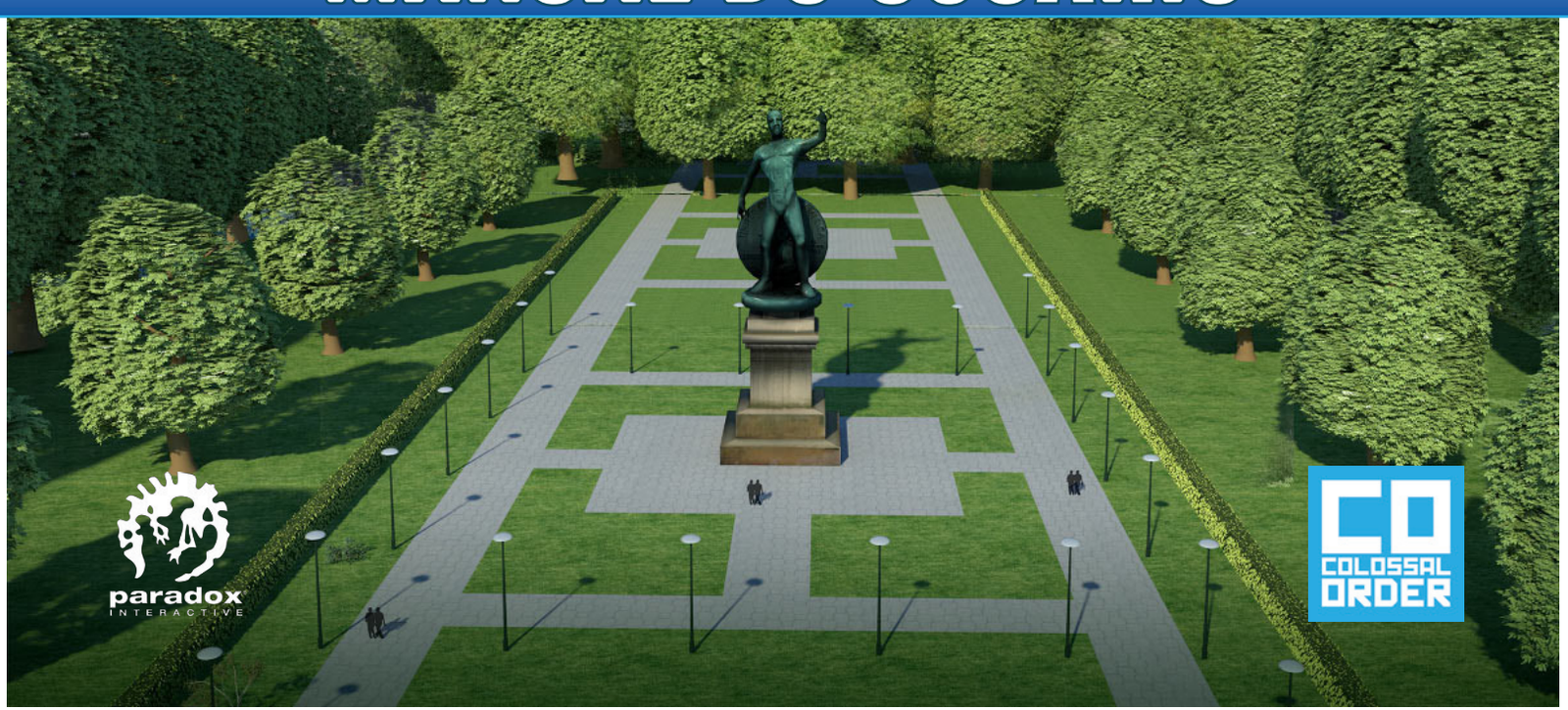
MANUAL DO USUÁRIO



Manual do Usuário
Cities: Skylines

Índice

Índice 1
Bem-vindo a Cities: Skylines 3
Guia de Início Rápido 3
Requisitos de sistema 4
Controles do mouse 5
Comandos padrão das teclas 5
  Controles gerais 5
  Velocidade do jogo 6
Menu principal 6
Modificações de jogo 6
Como iniciar um novo jogo 7
Interface de usuário 8
  1) Áreas 8
  2) Marcos 8
  3) Tempo de jogo 8
  4) Nome da cidade 9
  5) Conselheiro 9
  6) Demandas por zoneamento 9
  7) Saldo bancário 9
  8) Painéis de serviços da cidade 9
  9) População e felicidade 10
  10) Trator 10
  11) Modo de câmera livre 10
  12) Janelas de informações 10
  13) Chirper 10
  14) Menu de pausa 11
Construindo sua cidade 11

Estradas 11
Zonas e construções 13
Energia 15
Água e esgoto 16
Descarte de lixo 16
Serviços de saúde e segurança 17
Educação 17
Transporte público 18
Decoração 18
Tornando sua cidade próspera 18
Marcos e desbloqueios 19
Habitantes 19
Economia 21
Políticas 22
Valor de terreno e atratividade da cidade 22
Modernização de construções 22
Construções abandonadas e incendiadas 23
Recursos naturais 23
Poluição 24
Conexões externas 25
Turistas 25
Construções excepcionais 26
Monumentos 27
Ferramentas de edição 28
Atendimento ao cliente 28
Créditos 29
Equipe da Paradox responsável por Cities: Skylines 31
Paradox Interactive AB 31
Equipe de produção 32
Equipe de gerenciamento de marca 32
Marketing e relações públicas 33
Vendas 33

Bem-vindo a Cities: Skylines

Em *Cities: Skylines*, você é o criador da sua própria cidade. Este construtor de cidades tem um mapa grande e oferece diversão infinita em uma cidade de ambiente aberto com novas áreas, recursos e tecnologias para explorar. Tudo isso representa desafios constantes que o jogador deve ser capaz de superar.

É possível construir sua própria cidade projetando estradas, zonas, encanamentos e linhas de força para estabelecer a fundação da infraestrutura da sua futura metrópole. Você será o responsável por tudo: saúde, segurança, educação, indústrias e muito mais. Ao definir as regras de política e economia da cidade, você poderá fazê-la prosperar e se transformar na cidade dos seus sonhos – ou pesadelos.

Gerenciar a cidade é um desafio interessante, e estamos aqui para ajudá-lo a começar!

Guia de Início Rápido

Você pode começar a jogar em 10 passos fáceis seguindo as instruções abaixo:

1) Selecione *Novo jogo* no menu principal.
2) Selecione um mapa.
3) Comece a construir a cidade selecionando a ferramenta de estrada no menu parte inferior da tela.
4) Projete uma estrada que se conecte a uma autoestrada. Para projetar uma estrada, clique com o botão esquerdo do mouse no ponto desejado do mapa. Para posicionar a estrada, clique com o botão esquerdo de novo.
5) Defina zonas para residências, serviços comerciais e indústrias com a ferramenta de zoneamento, que fica ao lado da ferramenta de estradas. As construções são criadas nas zonas atribuídas logo após a definição.

6) Selecione a ferramenta de eletricidade para construir uma usina para a cidade. A rede de distribuição elétrica é mostrada como uma área azul em torno das construções e das usinas. DICA: Você pode construir linhas de força para transferir eletricidade a distâncias maiores.
7) Construa uma estação de bombeamento de água ao lado de uma fonte de água.
8) Projete uma rede de tubulações de água a partir da estação de bombeamento para levar água potável à cidade.
9) Construa uma tubulação de drenagem de água e a conecte à rede de distribuição de água para lidar com o esgoto.
10) Continue expandindo a cidade criando mais estradas e atribuindo novas zonas ao lado delas conforme a necessidade. Novos serviços serão desbloqueados de acordo com o crescimento da cidade. Quando isso acontecer, você poderá construir aterros sanitários, serviços de saúde e escolas para melhorar o bem-estar dos habitantes. Os departamentos de polícia e bombeiro protegerão a cidade contra crimes e incêndios.

Requisitos de sistema

Mínimos: O jogo poderá ser executado com qualidade gráfica adequada usando um sistema equivalente ou superior às especificações informadas.

Recomendados: O jogo poderá ser executado com qualidade gráfica máxima e taxa de quadros desejável usando um sistema equivalente ou superior às especificações informadas.

	Mínimos	**Recomendados**
Sistema operacional	Microsoft Windows XP/Vista/7/8/8.1 (64 bits) OSX Snow Leopard 10.6.3 Ubuntu 12.04 (64-bit)	Microsoft Windows 7/8/8.1 (64 bits) OSX Snow Leopard 10.6.3 ou superior Ubuntu 14.10 (64-bit)
Processador	Intel Core 2 Duo, 3.0GHz AMD Athlon 64 X2 6400+, 3.2GHz	Intel Core i5-3470, 3.20GHz AMD FX-6300, 3.5Ghz
Memória de sistema	4 GB RAM	6 GB RAM
Espaço de disco rígido	4 GB	4 GB
Placa de vídeo	nVIDIA GeForce GTX 260, 512 MB RAM ou ATI Radeon HD 5670, 512 MB RAM (Incompatível com placas de vídeo integradas da Intel)	nVIDIA GeForce GTX 660, 2 GB RAM ou AMD Radeon HD 7870, 2 GB RAM (Incompatível com placas de vídeo integradas da Intel)
DirectX (somente Windows)	9.0c	11.0

Controles do mouse

NO JOGO	WINDOWS	OS X
Mover cursor	Mover mouse/trackpad	Mover mouse/trackpad
Selecionar item/ativar botão	Botão esquerdo	Botão esquerdo
Controlar câmera	Rolagem de borda	Rolagem de borda
Rotacionar câmera	Botão do meio (manter pressionado) + mover para esquerda ou direita	Botão do meio (manter pressionado) + mover para esquerda ou direita
Zoom da câmera	Scroll (cima = zoom; baixo = afastar)	Scroll (cima = zoom; baixo = afastar)
Inclinar câmera	Botão do meio + mover para cima ou baixo	Botão do meio + mover para cima ou baixo
Cancelar seleção atual	Botão direito	Botão direito
Construir estrada	Botão esquerdo (clique) + mover mouse + botão esquerdo (clique)	Botão esquerdo (clique) + mover mouse + botão esquerdo (clique)

Comandos padrão das teclas

Em *Cities: Skylines*, você pode personalizar as funções das teclas no menu *Opções*.

Controles gerais

	WINDOWS	OS X
Controlar câmera	W/A/S/D	W/A/S/D
Rotacionar câmera	Q/E	Q/E
Inclinar câmera	HOME/END	FN + cursor para a esquerda/FN + cursor para a direita
Zoom da câmera	Z/X	Z/X
Sair de menu ou ferramenta	ESC	ESC
Ferramenta de zoneamento residencial (baixa)	4	4
Ferramenta de zoneamento residencial (alta)	5	5
Ferramenta de zoneamento comercial (baixa)	6	6
Ferramenta de zoneamento comercial (alta)	7	7
Ferramenta de zoneamento industrial	8	8
Ferramenta de zoneamento de escritórios	9	9

Ferramentas de deszoneamento	0	0
Trator	B	B
Captura de tela	F11 (captura de tela do Steam – F12)	F11 (captura de tela do Steam – F12)
Menu de pausa	ESC	ESC

Velocidade do jogo

	WINDOWS	OS X
Pausa	Espaço	Espaço
Normal (x1)	1	1
Rápida (x2)	2	1
Mais rápida (x4)	3	1

Menu principal

O menu principal contém as seguintes opções:

- CONTINUAR – Selecione para retomar instantaneamente sua última sessão de jogo. Esta opção estará disponível somente após jogar pela primeira vez e se houver um jogo salvo.
- NOVO JOGO – Iniciar um novo jogo.
- CARREGAR JOGO – Abre uma lista de jogos salvos. Selecione um jogo salvo na lista e depois clique em *Carregar* para jogar.
- FERRAMENTAS – As ferramentas contêm vários editores e ferramentas para modificar recursos existentes ou criar seu próprio conteúdo personalizado.
- OPÇÕES – As opções contêm várias configurações do jogo, como gráficos, áudio e jogabilidade.
- SAIR – Fechar o jogo.
- CONTA PARADOX – Acesse sua conta Paradox ou crie uma nova.
- FEED DE NOTÍCIAS – Exibe as notícias mais recentes da divulgadora e da desenvolvedora sobre *Cities: Skylines*.
- LOJA – Link para a loja, onde há mais conteúdo à venda para *Cities: Skylines*.
- OFICINA STEAM – Baixe modificações e compartilhe seu conteúdo personalizado na Oficina Steam.

Modificações de jogo

O jogo vem com modificações prontas que podem ser usadas para alterar a jogabilidade. Além das modificações prontas, você pode obter novas modificações na Oficina Steam. Também é possível compartilhar na Oficina Steam as modificações que você criar.

- DINHEIRO ILIMITADO – O jogador tem uma quantia ilimitada de dinheiro à disposição.
- DESBLOQUEAR TUDO – Todos os itens desbloqueáveis de marcos ficam desbloqueados quando esta modificação está ativada. Esta função não desbloqueia construções excepcionais nem monumentos, mas desbloqueia todos os níveis das construções excepcionais.
- MODO DIFÍCIL – Um modo mais desafiador para jogadores experientes.
    - Custos de construção +25%

- Demanda por zonas reduzida
- Custos de manutenção +25%

Como iniciar um novo jogo

Quando iniciar um novo jogo, você poderá selecionar um mapa que determinará o clima geral e os recursos dos terrenos. Ao observar as informações, você verá as conexões externas, os recursos naturais e outros recursos importantes de cada mapa. O jogo já tem alguns mapas criados por padrão. No menu *Ferramentas*, há um *Editor de mapas* que permite criar seus próprios mapas ou editar os mapas existentes.

Além do mapa, é possível escolher se deseja jogar com tráfego do lado esquerdo e personalizar o nome da cidade.

Interface de usuário

1) Áreas

Alterne entre os modos *Visualização de áreas* e *Visualização do jogo*.

O mapa da cidade é formado por peças quadradas chamadas de *áreas*. Você obterá a primeira área de graça, mas as próximas serão liberadas após atingir certos marcos.

2) Marcos

Para abrir o painel *Marcos*, clique no botão *Marcos*.

No painel *Marcos*, estão listados os requisitos e os itens a serem desbloqueados no próximo marco. É possível verificar os marcos cumpridos pressionando as setas ao lado da barra de progresso de marcos.

Você também pode acompanhar o progresso dos marcos no botão de marcos. O botão encherá no sentido horário em verde conforme você fique mais perto de atender aos requisitos do próximo marco.

3) Tempo de jogo

Em *Cities: Skylines*, uma semana no jogo equivale a um minuto de jogo no mundo real. Veja a data atual no jogo no painel *Tempo* e ajuste a velocidade do tempo no jogo. *Dica: Você também pode usar as teclas 1, 2 e 3 para ajustar a velocidade do jogo e ESPAÇO para pausar ou retomar o jogo.*

- JOGAR/PAUSAR – Pausa ou retoma o progresso do jogo.
- TEMPO DE JOGO – Exibe a data no jogo
- ACELERAR TEMPO – Há três configurações de velocidade para o tempo do jogo: normal, rápida e muito rápida. A velocidade rápida é o dobro da normal; a muito rápida é o quádruplo.

4) Nome da cidade

Aqui você pode ver o nome da cidade. Clique no pequeno botão de informações ao lado do nome para ver informações sobre a cidade.

5) Conselheiro

Alterne a visibilidade do *Conselheiro* clicando no botão *Conselheiro*.

O painel do conselheiro mostra informações e dicas sobre a ferramenta ou recurso ativo quando visível.

6) Demandas por zoneamento

As barras de demanda por zoneamento indicam quais zonas são necessárias para manter a economia da cidade equilibrada.

As indústrias precisam de trabalhadores e de alguém para comprar as mercadorias. Os habitantes precisam de lojas e de supermercados para satisfazer às suas necessidades cotidianas. O comércio precisa de clientes para comprar seus produtos e serviços. Com um zoneamento desequilibrado, haverá desemprego, falência e descontentamento geral. Isso fará com que os habitantes eventualmente abandonem os prédios e/ou reduzirá o crescimento populacional. Quanto mais cheia estiver a barra de demanda por zoneamento, maior será a necessidade de zonas daquele tipo.

Cada zona é identificada por uma cor:

- VERDE = Zonas residenciais (baixa e alta densidades)
- AZUL = Zonas comerciais (baixa e alta densidades)
- AMARELO = Zonas industriais e de escritórios (indústrias e escritórios)

7) Saldo bancário

O saldo bancário mostra os fundos disponíveis, a renda semanal e o saldo orçamentário de despesas.

8) Painéis de serviços da cidade

Os painéis de serviços da cidade contêm todas as ferramentas essenciais para construir a cidade e manter os cidadãos seguros e satisfeitos. Alguns dos serviços são desbloqueados de acordo com o crescimento da cidade. Verifique os requisitos de cada serviço clicando ou passando o cursor do mouse sobre o item desejado. Os serviços da cidade contêm os seguintes painéis:

- ESTRADAS – O painel *Estrada* é usado para construção de estradas.
- ZONEAMENTO – As zonas são criadas e excluídas usando o painel *Zoneamento*.
- DISTRITOS – O painel *Distritos* é usado para gerenciar distritos e suas especializações industriais.
- ELETRICIDADE – O painel *Eletricidade* contém opções para construção de linhas de força e usinas.
- ÁGUA E ESGOTO – O painel *Água e esgoto* é usado para fornecer à cidade água potável e infraestrutura para descartar o esgoto.
- LIXO – O painel *Lixo* contém opções para gerenciamento de descarte de lixo.
- SERVIÇOS DE SAÚDE – O painel *Serviços de saúde* pode ser usado para fornecer serviços médicos e também para lidar com os falecidos.
- DEPARTAMENTO DE BOMBEIRO – O painel *Departamento de bombeiro* é usado para proteger a cidade contra incêndios.
- DEPARTAMENTO DE POLÍCIA – O painel *Departamento de polícia* é usado para proteger a cidade contra crimes.
- EDUCAÇÃO – O painel *Educação* tem opções diferentes para oferecer educação aos habitantes.

- TRANSPORTE PÚBLICO – O painel *Transporte público* tem opções para gerenciar diversos modos de transporte público.
- DECORAÇÃO – Com este painel, é possível embelezar a cidade e torná-la mais agradável para os habitantes.
- CONSTRUÇÕES EXCEPCIONAIS – Este painel permite selecionar e posicionar construções excepcionais na cidade.
- MONUMENTOS – Os monumentos são os maiores serviços que a cidade pode prestar aos seus habitantes. Construa-os usando este painel.
- ECONOMIA – É possível gerenciar a economia da cidade usando o painel *Economia*. Você pode ajustar os valores dos impostos e dos orçamentos dos serviços, além de contrair empréstimos.
- POLÍTICAS – As políticas da cidade e dos distritos são gerenciadas no painel *Políticas*.

9) População e felicidade

O contador populacional mostra a quantidade de habitantes da cidade e a tendência atual da população.

Ao lado do contador populacional, fica o ícone de felicidade, que indica a felicidade geral e o bem-estar dos habitantes.

10) Trator

Use o botão *Trator* para ativar ou desativar o modo *Trator*. Quando o modo está ativado, outras ferramentas e painéis são desativados.

Além disso, você pode demolir estradas, construções e outros tipos de infraestrutura passando o cursor do mouse sobre o objeto desejado e clicando com o botão esquerdo do mouse. Se usar o trator em uma construção ou estrada recém-criada, o custo dela será reembolsado.

11) Modo de câmera livre

Use este botão para ativar ou desativar o modo de câmera livre. Com o modo de câmera livre ativado, é possível mover e controlar a visão da câmera sem restrições.

A interface do jogo não é exibida quando o modo de câmera livre está ativado. Para retornar ao modo de jogo normal, pressione a tecla ESC.

12) Janelas de informações

As janelas de informações mostram dados dos diferentes serviços e recursos da cidade, mas também de problemas, como segurança contra incêndios, valor de terreno e nível de poluição. A visualização do mapa muda de acordo com a informação destacada do item selecionado.

Algumas janelas têm guias que mostram diferentes aspectos da informação selecionada. Por exemplo, a janela de educação tem guias separadas que mostram mais dados sobre escola fundamental, ensino médio e universidade.

As janelas de informações são práticas para acompanhar a cobertura dos serviços, do encanamento de água e de eletricidade no mapa, além de também indicar possíveis problemas ou novas necessidades na cidade.

13) Chirper

Chirper é um serviço de mídia social interno do jogo que mostra “chirps” dos habitantes. Os chirps podem ser sobre vários eventos e acontecimentos atuais da cidade, mas também podem refletir o ânimo e as opiniões dos usuários sobre diversas coisas, como políticas ou serviços.

Fique de olho no Chirper. Você poderá obter algumas pistas muito úteis sobre o bem-estar dos habitantes.

14) Menu de pausa

Ao abrir o menu de pausa, o jogo será pausado e mostrará as seguintes opções:

- SALVAR JOGO – Abre um painel para salvar o jogo atual. É possível salvar um jogo substituindo um antigo ou criar outro jogo salvo com um nome novo.
- CARREGAR JOGO – Abre uma lista de jogos salvos. Selecione um jogo salvo e depois clique em *Carregar jogo* para jogar.
- OPÇÕES – Contêm configurações de como gráficos, áudio e jogabilidade. Também há uma opção para voltar às configurações padrão.
- SAIR – Sai do jogo e retorna ao menu principal.

Construindo sua cidade

Para criar uma infraestrutura de serviço ou construções na cidade, selecione um serviço no painel de serviços da cidade. Depois disso, você verá mais opções relacionadas ao serviço desejado. Por exemplo, em *Estradas*, há ferramentas e opções para construir estradas. No painel *Eletricidade*, há opções para construir linhas de força ou vários tipos de usina.

Estradas

As estradas são a ferramenta mais básica para construir a cidade, mas nem por isso deixa de ser a mais importante. Há vários tipos de estradas, que têm dois propósitos principais: tráfego e zoneamento.

Determinados tipos de estradas são mais adequados para zonas residenciais, ao passo que outros tipos são ideais para tráfego mais rápido e intenso. Algumas das estradas com tráfego mais intenso sequer permitem zoneamento próximo a elas. Além disso, estradas maiores geram mais poluição sonora e reduzem o valor dos terrenos próximos.

Construindo uma estrada

Crie estradas usando a ferramenta *Estrada*. Há quatro opções diferentes para projetar estradas. Também há uma opção para posicionar estradas de acordo com a malha da zona.

- ESTRADA RETA – A ferramenta de estrada reta permite projetar estradas somente em linha reta.
- ESTRADA CURVILÍNEA – Com a ferramenta de estrada curvilínea, é possível fazer estradas com curvas. Para fazer uma estrada curvilínea, primeiro clique com o botão esquerdo para indicar o ponto da curva e depois clique novamente para realizar a construção.
- ESTRADA LIVRE – A ferramenta de estrada livre permite projetar estradas retas e curvilíneas.
- MODERNIZAR ESTRADA – Esta ferramenta permite modernizar estradas existentes e obter um novo tipo de estrada. Construções de serviços da cidade e outros objetos que ocupem áreas próximas podem impedir a modernização de algumas estradas.

Para construir uma estrada reta, clique com o botão esquerdo no ponto de início, arraste o cursor do mouse para definir o traçado e depois clique novamente para construir a estrada. Para cancelar a construção de uma estrada, clique com o botão direito do mouse.

Clique com o botão esquerdo do mouse no ponto de início.

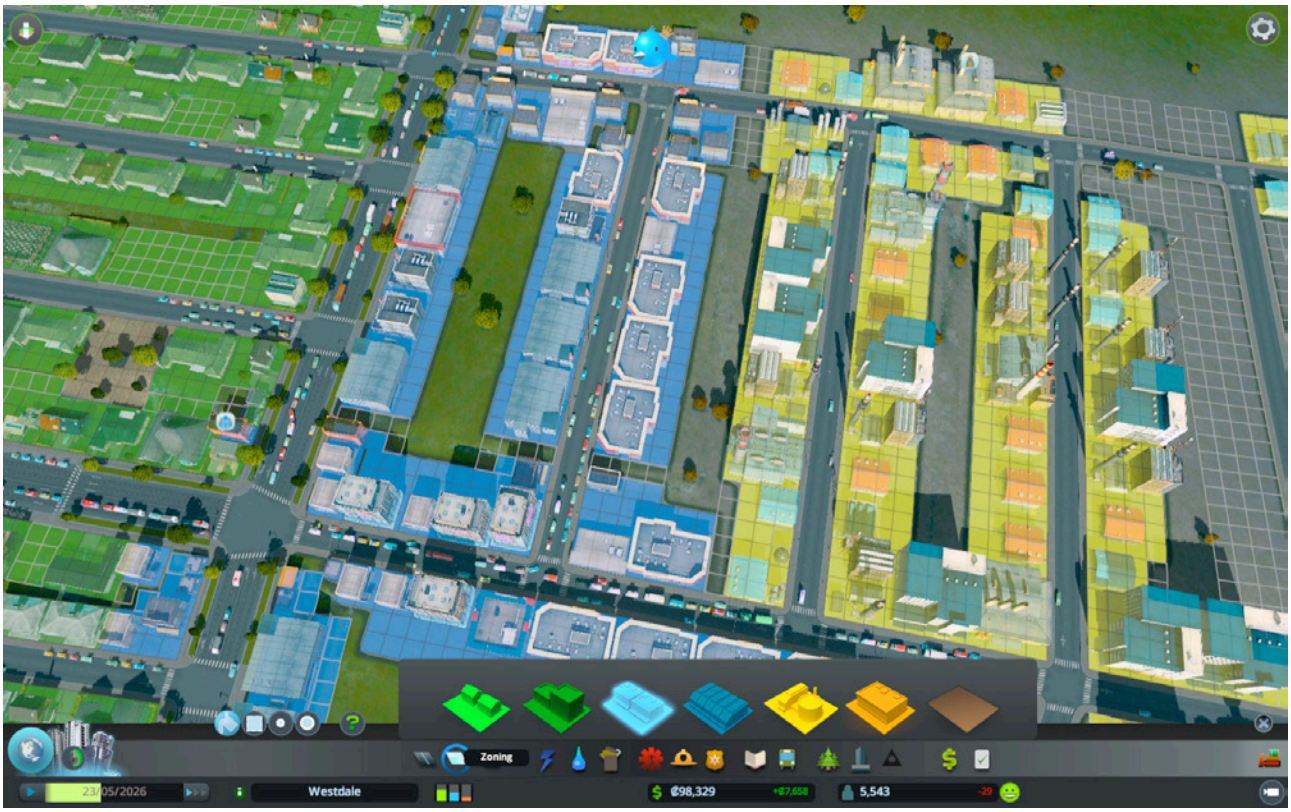
Defina o traçado da estrada arrastando o ponto de término com o cursor do mouse.

Clique com o botão esquerdo do mouse novamente no ponto de término. A estrada será construída, e a malha de zoneamento aparecerá ao lado dela.

Estradas de mão única

Algumas estradas são de mão única e permitem o tráfego em apenas um sentido. A direção do traçado da estrada também determina o sentido do tráfego. O tráfego se deslocará do ponto de início até o ponto de término da estrada.

Zonas e construções



As zonas permitem decidir onde casas, lojas e fábricas serão construídas. Quando uma zona vazia é atribuída a um tipo de zona, as construções serão criadas nela automaticamente com o passar do tempo.

Os tipos de zona são divididos em quatro categorias de acordo com o tipo de construções a serem criadas:

- RESIDENCIAL – As zonas residenciais oferecem residências para as pessoas.
- COMMERCIAL – As zonas comerciais têm lojas e outros serviços que vendem as mercadorias produzidas nas zonas industriais.
- INDUSTRIAL – As zonas industriais são fonte de emprego para os habitantes e produzem mercadorias para as zonas comerciais.
- ESCRITÓRIO – As zonas de escritórios oferecem empregos que não geram poluição para habitantes de nível técnico mais elevado, mas produzem poucas mercadorias.

Densidades das zonas

Há vários tipos de densidade para zonas residenciais e comerciais. As densidades têm efeitos diferentes de acordo com o tipo da zona. Em geral, zonas de maior densidade trabalham de forma mais eficiente do que as de menor densidade, mas também podem haver outras diferenças. Por exemplo: zonas residenciais de baixa densidade atraem famílias com filhos, porém zonas residenciais de alta densidade são mais atrativas

para jovens adultos. As zonas comerciais de maior densidade podem atender a mais clientes do que as zonas comerciais de baixa densidade.

As zonas industriais e de escritórios não têm classes de densidade. Em vez disso, ambas estão sujeitas às demandas de zoneamento industrial, mas funcionam de maneira diferente.

Zoneamento

Para adicionar novas construções à cidade, primeiro é preciso criar uma estrada que permita zoneamento em seus arredores. Depois de criá-la, selecione a ferramenta de zoneamento e escolha a zona desejada dentre os tipos disponíveis. Há três ferramentas básicas de zoneamento: preenchimento, marcação e pincel.

- PREENCHIMENTO – Permite atribuir zonas a áreas inteiras.
- MARCAÇÃO – Permite desenhar uma área quadrada e atribuir todas as zonas dentro dela ao tipo de zona selecionado.
- PINCEL (dois tamanhos) – As ferramentas de pincel permitem efetuar o zoneamento "pintando" a célula vazia.

Deszoneamento

As zonas atribuídas podem voltar a ficar vazias com o deszoneamento. O deszoneamento é feito usando o tipo de zona *deszoneamento* nas opções de zona do painel *Zoneamento* ou clicando com o botão direito em uma zona. Também é possível deszonear zonas com construções. As construções existentes serão substituídas gradativamente por construções do novo tipo de zona.

Construções

Quando uma área vazia é atribuída a um tipo de zona, gradativamente surgem construções dela. Há construções de vários tamanhos. A aparência delas muda de acordo com o tipo de zona em que se encontram.

É possível selecionar construções individuais e ver informações elas e seus moradores. As informações das construções variam de acordo com o tipo dela.

- **Informações gerais**
  - Nome e tipo da construção
  - Status da construção (passe o cursor do mouse sobre os ícones de status para obter mais informações)
- **Informações de residências**
  - Nível da construção e dicas de modernizações (não se aplica a construções de serviços da cidade)
  - Número de habitantes
  - Nível de educação dos habitantes
  - Faixa etária dos habitantes
- **Informações de comércios e indústrias**
  - Nível da construção e dicas de modernizações (não se aplica a construções de serviços da cidade)
  - Trabalhadores
  - Nível de educação dos trabalhadores
  - Empregos disponíveis

Construções de serviços da cidade

A maioria das construções de serviços da cidade precisa ser criada em zonas próximas de estradas. Selecione uma construção nas opções e a posicione no mapa. Ao selecionar uma construção de serviços da cidade, você verá sua cobertura no mapa a partir da cor das estradas antes de posicioná-la. Estradas verdes

indicam que o serviço está disponível na área, e estradas vermelhas indicam que o serviço não alcança a região.

- **Informações sobre construção de serviços da cidade**
  - Nome e tipo da construção
  - Status da construção (passe o cursor do mouse sobre os ícones de status para obter mais informações)
  - Status operacional
  - Descrição
  - Custo de manutenção / semana
  - Capacidade / Eficiência (veículos, depósito de matéria-prima, geração de energia, consumo de água etc.)
  - Número de veículos em serviço (caminhões de lixo, carro de bombeiros, viaturas de polícia etc.)

Energia

Sua cidade precisa de eletricidade, que pode ser fornecida por vários tipos de usina. As usinas geralmente causam poluição sonora e/ou na terra, portanto não deixe de levar isso em consideração ao decidir a localização.

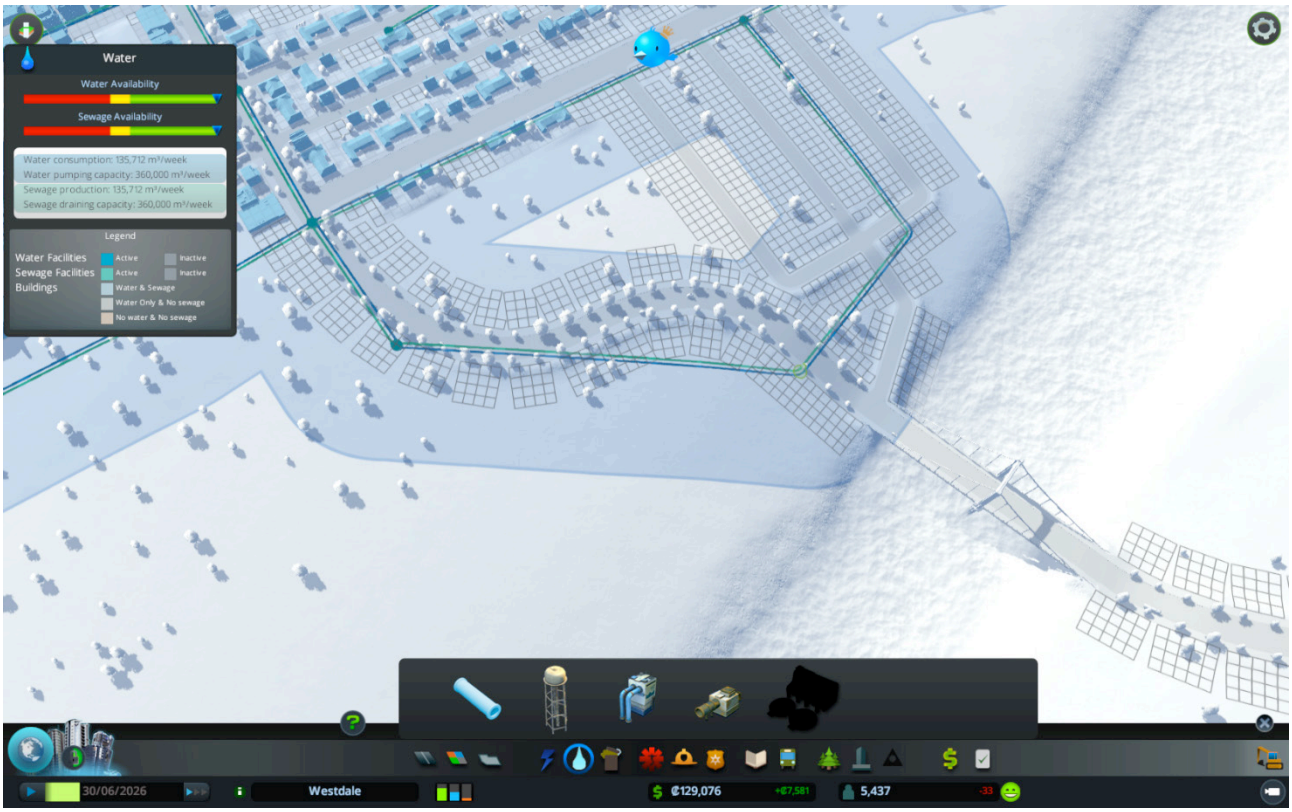
Algumas usinas, como as eólicas ou as hidroelétricas, obtêm energia de recursos naturais, como vento ou água corrente. A geração de energia depende da velocidade do fluxo ou fluxo da água, então posicione usinas desse tipo com cuidado para obter melhor desempenho. O potencial de geração de energia é exibido ao lado das usinas durante o posicionamento.

Rede de distribuição de eletricidade e linhas de transmissão

As construções atendem a rede de distribuição no seu entorno. Isso é indicado como uma área azul-claro nas áreas próximas às construções no painel de serviço *Eletricidade* ou na janela de informações.

De forma geral, é possível distribuir eletricidade de construção em construção em curtas distâncias. Às vezes, é necessário transmitir energia em distâncias maiores. As linhas de transmissão devem ser usadas para esse fim. Para usá-las, acesse o painel *Eletricidade* nos *Serviços da cidade*. Posicione as linhas de transmissão na rede de distribuição para conectá-las.

Água e esgoto



Os habitantes e os serviços da cidade precisam de água potável e de uma forma de lidar com o esgoto para se manterem saudáveis e funcionar adequadamente. Lembre-se de criar *Estações de bombeamento de água* de modo a evitar que elas recebam água poluída, pois isso causará problemas de saúde para os habitantes.

Construa *Estações de bombeamento de água* conectadas à rede de tubulação de água para prover água potável para a cidade. Será necessário construir uma tubulação de drenagem de água e conectá-la à rede de distribuição de água para lidar com o esgoto. Para ver as tubulações de água e a área coberta pelas tubulações, consulte a área azul-claro em torno das tubulações no serviço *Água* ou na janela de informações.

Descarte de lixo

As construções da cidade produzem lixo, que deve ser descartado. Para isso, a cidade precisa de um aterro ou de usinas de incineração.

Você precisará de mais aterros e/ou usinas de incineração para lidar o lixo produzido conforme o crescimento da cidade. Não se esqueça de que os caminhões de lixo usam as estradas para se deslocar pela cidade e coletar o lixo. Engarrafamentos ou longas distâncias tornarão a coleta de lixo mais lenta, o que pode ocasionar acúmulo de lixo.

Remoção de aterros

Não é possível usar o trator em um aterro que não esteja vazio. É possível esvaziar aterros, mas eles não podem receber mais lixo enquanto estão reorganizando seu espaço interno. Enquanto o aterro estiver sendo esvaziado, o lixo será transportado para outros aterros vazios ou usinas de incineração.

Esvaziamento de aterros

Quando um aterro estiver vazio, é possível ativar o modo de esvaziamento. O caminhão de lixo começará a realocar o lixo para uma usina de incineração ou para outro aterro se não houver usinas disponíveis.

Serviços de saúde e segurança

Garantir a segurança e a saúde dos habitantes é importante para o bem-estar da cidade.

Serviços de saúde

Os serviços de saúde, como as clínicas médicas e hospitais, manterão os habitantes mais saudáveis e cuidarão dos doentes. Os serviços de saúde têm ambulâncias para o transporte de enfermos até as clínicas e hospitais para tratamento. Se não houver ambulâncias disponíveis, os habitantes tentarão caminhar até a clínica ou hospital mais próximo de onde se encontram.

Serviços funerários

Mesmo em uma cidade cheia de vida, a morte eventualmente chegará para os doentes e idosos. Os habitantes falecidos precisarão ser transportados para os cemitérios e crematórios. Essas construções fornecem rabecões para transportar os falecidos. Se um cadáver não for retirado dentro de um período determinado, a construção será abandonada com o tempo.

Quando um cemitério ficar sem espaço, é possível esvaziá-lo seguindo o mesmo processo dos aterros. Enquanto estiver no modo de esvaziamento, os rabecões começarão a transportar os cadáveres até os crematórios ou outros cemitérios, se não houver crematórios disponíveis.

Proteção contra incêndios

Na história da humanidade, são frequentes os relatos de incêndios que destruíram cidades inteiras. Sua cidade precisa de *Corpos de bombeiros* e *Quartéis de bombeiros* para se proteger contra incêndios. Alguns acidentes são inevitáveis, e é por isso que os bombeiros são tão importantes.

Os *Corpos de bombeiros* e *Quartéis de bombeiros* reduzirão o risco de incêndio da cidade, pois possuem carros de bombeiros de prontidão em caso de emergência.

Polícia e crime

O desemprego e a infelicidade geral da cidade aumentarão as ocorrências criminosas. Os serviços de polícia são necessários para manter a lei e a ordem da cidade. A polícia zela pelo cumprimento da lei combatendo o crime e cuidando de acidentes de trânsito.

Os serviços de polícia melhorarão o bem-estar dos habitantes e reduzirão a taxa de crime da cidade.

Educação

As escolas fornecem educação a crianças, adolescentes e jovens adultos. O nível de educação afeta o limite de modernização das construções da cidade.

- As **escolas fundamentais** atendem a crianças, fornecendo educação básica aos habitantes.
- As **escolas de ensino médio** atendem principalmente aos adolescentes, cuidando da formação de habitantes instruídos para a indústria e as empresas.
- As **universidades** são destinadas a jovens adultos e adultos. Tais instituições formam habitantes altamente instruídos para a indústria e as empresas.

Transporte público

O transporte público serve os cidadãos e reduz a quantidade de carros particulares nas estradas. Devido a ele, os veículos de serviço da cidade e os de comércios podem se deslocar com mais facilidade pela cidade, pois há redução de congestionamentos.

O transporte público é formado por ônibus, metrôs, trens, navios e aviões. Um sistema de transporte público bem-estabelecido gera lucro com a venda de passagens. No entanto, isso requer planejamento e conhecimento de como as massas se deslocarão na cidade. Redes e infraestruturas de transporte de grandes dimensões também são muito custosas, principalmente metrôs e trens, que exigem ampla cobertura para funcionar adequadamente.

No painel *Transporte público* dos serviços da cidade, há vários tipos de construções de transporte público, como garagens e estações de metrô. Cada tipo de transporte também tem uma ferramenta disponível para definição dos itinerários das linhas.

Os ônibus atendem a números menores de passageiros do que os outros meios de transporte. Por outro lado, os metrôs podem evitar o trânsito por trafegar no subsolo e transportam muitos passageiros com velocidade. Além dos ônibus e metrôs, é possível construir uma estação de trem para permitir o transporte de um número maior de turistas e mercadorias. Portos e aeroportos funcionaram de forma parecida com os trens, mas têm maior efeito no transporte de mercadorias e no turismo.

Criação de uma linha de transporte público

A ferramenta de definição de linha é usada para posicionar pontos de ônibus e marcar as estações de metrôs e trens. É possível adicionar outros pontos de ônibus clicando em qualquer lugar da extensão da linha.

As linhas de transporte público precisam formar uma rota circular, então o ponto de término deve estar conectado ao ponto de início.

Decoração

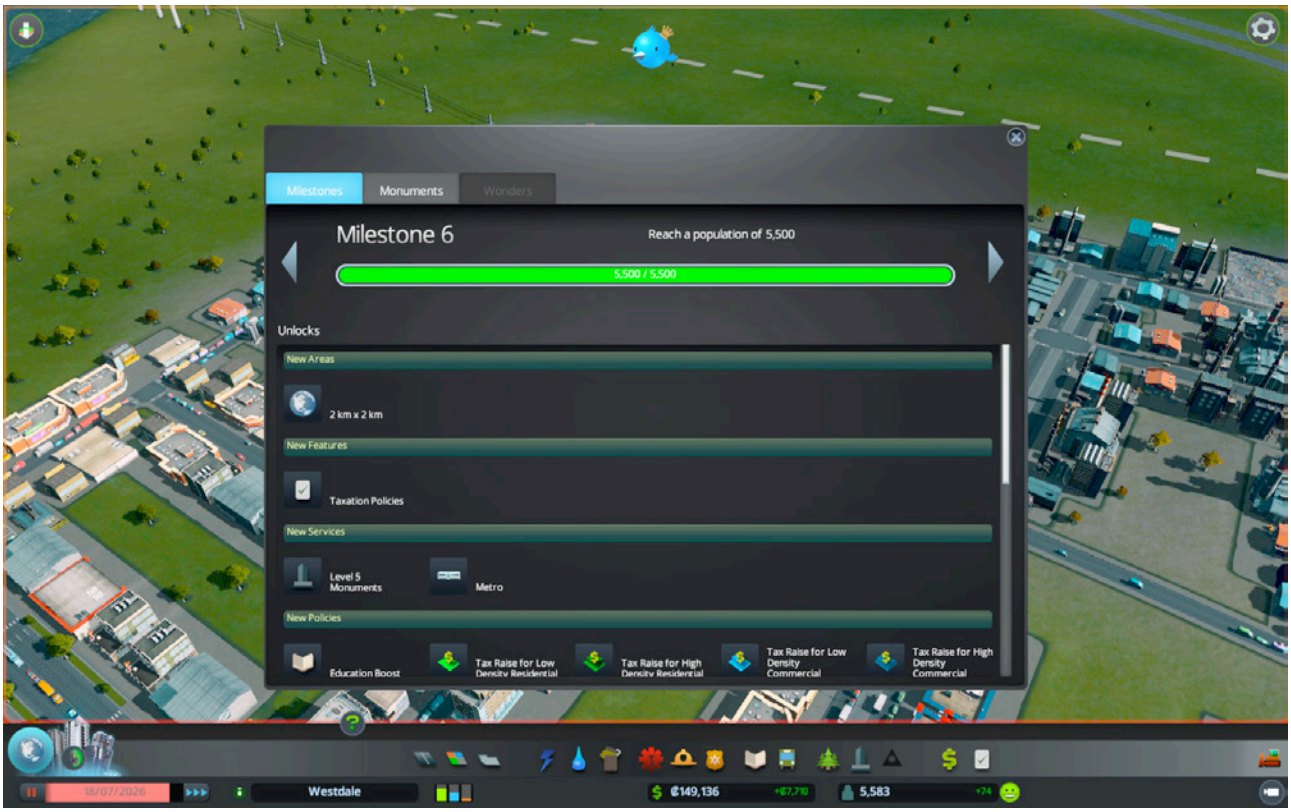
Parques, praças, caminhos, pavimentos e árvores podem ser usados para decorar a cidade. As decorações tornarão a cidade um lugar mais bonito e agradável para viver e passar o tempo. Isso ajuda a aumentar os valores dos terrenos e o bem-estar dos habitantes, além de atrair mais turistas. É possível adicionar decorações por motivos puramente estéticos para renovar locais vazios da cidade e torná-los mais interessantes.

Para adicionar decorações, selecione uma no menu *Decoração* e a posicione na cidade. Pavimentos e caminhos podem ser definidos da mesma forma que as estradas.

Tornando sua cidade próspera

Em geral, apenas adicionar construções à cidade não será o bastante para o progresso. É necessário gerenciar o orçamento, manter a população em crescimento para alcançar novos marcos populacionais e cuidar da felicidade e da saúde dos habitantes.

Marcos e desbloqueios



Conforme a cidade for crescendo, você alcançará novos marcos populacionais que desbloquearão novos serviços, construções, zonas e áreas para a cidade.

- **Novos serviços** permitem adicionar novos serviços à cidade. Quando desbloquear um novo serviço, geralmente você terá acesso aos serviços básicos do mesmo tipo que foi desbloqueado. Posteriormente você poderá desbloquear novas construções para os serviços. Na maioria dos casos, novas construções tornam mais eficaz o gerenciamento da cidade.
- **Novas zonas** abrangem zonas residenciais e comerciais de maior densidade e também zonas de escritórios.
- **Construções excepcionais** abrangem várias construções importantes, e cada uma tem requisitos de desbloqueio diferentes.
- Quando uma **nova área** é desbloqueada, é possível escolher uma das áreas adjacentes na **Visualização de área** para expandir a cidade. Algumas áreas podem ter água, autoestradas e/ou recursos naturais. Você pode desbloquear um total de nove áreas até o final do jogo.

Habitantes

Sua cidade não seria nada sem os habitantes, que são a mão de obra das indústrias, os profissionais responsáveis pelos diversos serviços disponíveis, os clientes das lojas, entre muitas outras funções.

Para manter a cidade em crescimento, é preciso cuidar da saúde, educação e bem-estar geral dos habitantes. Habitantes saudáveis, instruídos e felizes são o segredo para governar a cidade com eficiência.

Cada habitante tem vários atributos que são usados para avaliar suas necessidades e possível contribuição para a cidade.

Idade

A idade de um habitante influencia em suas necessidades em relação aos serviços da cidade. Crianças precisam de mais serviços de saúde e educação do que os adultos. Os idosos também precisam de mais serviços de saúde, mas também de mais serviços de polícia e de bombeiros.

Jovens adultos e adultos são a espinha dorsal da mão de obra da cidade.

Educação

O nível de educação dos habitantes afeta o acúmulo de lixo e o uso de água e eletricidade da cidade. Além disso, o nível geral de tecnologia também é afetado. Isso se reflete na modernização das construções. Em outras palavras, habitantes com maior nível de instrução viabilizam indústrias e serviços mais sofisticados na cidade.

Saúde

A saúde dos habitantes afeta a expectativa de vida e a eficiência no trabalho. Se a saúde deles estiver debilitada, haverá um fardo nos serviços de saúde, o que afetará negativamente o bem-estar da cidade.

Com serviços adequados de saúde, descarte de lixo e água potável na cidade, os habitantes terão melhores condições de saúde. Por outro lado, poluição sonora e do ar, água contaminada e crime reduzem a saúde dos habitantes, que podem até ficar doentes e não conseguir trabalhar.

Felicidade

A felicidade dos habitantes influencia a quantia que eles gastam, os empregos disponíveis e a taxa de crime. Se o nível do bem-estar estiver muito baixo, as pessoas sairão da cidade.

Para influenciar na felicidade dos habitantes, mantenha-os em segurança e forneça infraestrutura para recreação e educação.

Os serviços de polícia e bombeiro, parques, praças, escolas e eletricidade, por exemplo, aumentam a felicidade dos habitantes. Incêndios e saúde debilitada têm efeito negativo na felicidade.

Economia

O gerenciamento da economia é uma parte essencial do sucesso da cidade. É possível ajustar o valor dos impostos e o orçamento no painel *Dinheiro* e contrair empréstimos quando a cidade estiver sem fundos.

Renda / Despesas

É possível visualizar uma lista da renda, das despesas e do saldo do fluxo de dinheiro da cidade.

Impostos

O imposto pode ser ajustado de acordo com o tipo de zona. Impostos mais baixos aumentam a felicidade e a possibilidade de as construções se modernizarem. Impostos mais altos diminuem a felicidade e podem reduzir a eficiência de zonas com impostos elevados ou obrigar os habitantes a sair da cidade.

Os impostos para zonas diferentes serão desbloqueados conforme novas zonas fiquem disponíveis.

Orçamento dos serviços da cidade

É possível ajustar o orçamento dos vários serviços da cidade. Orçamentos mais elevados fornecerão mais recursos para os serviços e aumentarão sua eficiência. Na prática, isso pode significar maior capacidade e produção de serviços, menos poluição, mais ambulâncias, viaturas de polícia, carros de bombeiros etc.

Empréstimos

Quando o saldo estiver baixo e você precisar construir novos serviços, é possível contrair empréstimos para obter mais fundos imediatamente. Os empréstimos podem ser pagos ao longo de um período determinado, mas com juros.

Políticas

A partir de uma lista predeterminada, é possível selecionar políticas que afetarão a cidade e seus distritos. As políticas podem ter efeitos tanto positivos como negativos. Por exemplo, o banimento do cigarro deixará os habitantes mais saudáveis, mas também mais infelizes. As políticas podem ser definidas para cada distrito separadamente. Isso fará os distritos terem comportamentos e ambientes distintos.

Para definir uma política, basta abrir o painel *Políticas*.

Valor de terreno e atratividade da cidade

O valor de terreno reflete no valor geral da cidade. A atratividade da cidade indica a disposição dos turistas de visitar a cidade.

O valor de terreno é afetado por várias coisas, tanto positiva como negativamente. O jogador pode aumentar ativamente o valor de terreno criando parques e praças que tornem a cidade mais atrativa e proporcionando serviços que melhorem o bem-estar dos habitantes da região.

A poluição e o crime estão entre os elementos que diminuem o bem-estar e a riqueza dos habitantes. Ambos também têm efeito negativo no valor de terreno.

O valor de terreno tem efeito direto nos níveis das construções.

Modernização de construções

Zonas residenciais, comerciais e industriais ocupam uma grande parte da cidade. Elas representam as casas, áreas de compra e locais de trabalho dos habitantes e são a fonte da renda dos impostos. À medida que o valor do terreno e a qualidade de vida aumentarem devido aos serviços da cidade e à educação, as construções alcançarão níveis mais altos. Conforme são modernizadas, as construções ficam maiores, mais bonitas e mais eficientes.

Uma construção residencial de alto nível comporta mais pessoas do que suas versões inferiores. As zonas comerciais se tornam mais versáteis depois da modernização, oferecendo diferentes oportunidades de compra e de lazer aos habitantes. Além disso, elas também conseguem atender às demandas dos habitantes mais endinheirados. Quando aumentam de nível, as zonas industriais conseguem produzir mais mercadorias, o que aumenta a renda dos impostos. Indústrias de alto nível também poluem menos.

Cada zona tem seus próprios requisitos para modernização:

- **Zonas residenciais** dependem do nível de educação dos habitantes e do valor do terreno.
- **Zonas industriais e comerciais** dependem do nível de educação dos habitantes e da quantidade de serviços da cidade próximos.

Construções abandonadas e incendiadas

Algumas construções podem ser abandonadas devido a condições de vida ruins ou problemas de negócios. Possíveis motivos para o abandono são excesso de lixo, falta de eletricidade ou insuficiência de trabalhadores ou clientes.

Às vezes, as construções podem ser completamente incendiadas se o departamento de bombeiros não conseguir apagar o fogo a tempo.

Construções abandonadas e incendiadas diminuem o valor dos terrenos próximos, pois não oferecem espaço para residências nem produzem mercadorias. É possível remover tais construções com o trator para eliminar os efeitos negativos nas áreas vizinhas.

Se as construções abandonadas não forem removidas com o trator, elas serão habitadas novamente após um mínimo de 4 semanas de tempo no jogo. As construções incendiadas precisam ser removidas com o trator para liberar o espaço para uma nova construção.

Recursos naturais

Hemlock Hills
Forest Industry
Take advantage of the renewable resources that are the great forests. With relatively small stress on the environment, forestry provides a boost to local industry and tax income. Boosts industrial zone tax income by 10%. Increases pollution rate by 7%. Increases electricity demand by 7%.
Westdale
₡436,492
8,040

Os mapas podem ter diversos recursos naturais, como florestas, terra fértil, petróleo e minérios. Para tirar proveito disso, crie zonas industriais sobre os recursos naturais e aplique as especializações industriais relevantes no menu *Distrito* dos serviços da cidade.

Após a aplicação de uma política, novas construções começarão a surgir na zona industrial afetada, mudando sua aparência. Por exemplo, zonas industriais com especialização em indústria do petróleo terão bombas e instalações de processamento de petróleo; zonas com especialização em silvicultura terão florestas e serrarias.

Especializações industriais geram mais renda de impostos do que zonas especializadas se houver os recursos naturais necessários na região.

Todos os recursos naturais e especializações relacionadas oferecem vantagens e desvantagens.

Tipo de recurso	Renovável	Renda de impostos (comparada à indústria genérica)	Taxa de poluição (comparada à indústria genérica)	Requisitos (comparada à indústria genérica)
Petróleo	Não	+35%	+30%	Requer 15% a mais de eletricidade
Minério	Não	+20%	+20%	Requer 10% a mais de eletricidade
Silvicultura	Sim	+10%	+7%	Requer 7% a mais de eletricidade
Terra fértil	Sim	+10%	Não polui o terreno, transforma toda a água potável usada em água residual	Requer 25% a mais de água

Florestas (indústria florestal)

As florestas são um recurso renovável que oferecem um aumento modesto na renda de impostos, mas contribui pouco para o crescimento da poluição.

Terra fértil (indústria agrícola)

A terra fértil é um recurso renovável que oferece um aumento modesto na renda de impostos sem produzir poluição no terreno. Por outro lado, a especialização agrícola exige mais água e produz mais água residual.

Petróleo (indústria petrolífera)

O petróleo é um recurso limitado que aumenta significativamente a renda de impostos, mas gera muita poluição no terreno e requer mais eletricidade.

Minério (indústria de minério)

O minério é um recurso limitado que aumenta a renda de impostos e a poluição do terreno, mas não tanto quanto a indústria petrolífera. A indústria de minério requer mais eletricidade do que as indústrias comuns.

Poluição

Além do lixo e da água residual, também há as poluições de terra e sonora, que são causadas principalmente pelas zonas industriais, descarte de lixo (aterros, por exemplo), tráfego pesado e usinas.

As poluições de terra e sonora se espalham dentro de um raio em torno da construção. Se as áreas residenciais próximas forem atingidas, a saúde dos habitantes será prejudicada. Para evitar isso, as zonas

residenciais devem ser construídas a uma distância segura da fonte de poluição, mas ainda próximas o bastante para permitir que os habitantes cheguem ao trabalho com facilidade.

É possível reduzir a poluição com determinadas políticas, aumentando o nível das construções industriais ou implementando opções menos poluidoras em detrimento das mais poluidoras (por exemplo, turbinas eólicas em vez de uma usina termoelétrica).

Você pode acompanhar a poluição nas janelas de informação relacionadas, mas as pistas visuais da cidade também são úteis. As indústrias causam poluição em seus arredores, e o esgoto contamina a água.

Conexões externas

As conexões externas melhoram a eficácia das zonas industriais e comerciais, pois elas atraem clientes das cidades vizinhas. As indústrias terão mais locais para enviar suas mercadorias, o que aumenta a produtividade e as vendas. Por sua vez, isso se reverte em mais renda de impostos para a cidade. Os distritos comerciais atrairão mais turistas, aumentando as vendas e o lucro.

Você pode construir conexões externas criando uma estação de trem, porto ou aeroporto.

- Para criar uma conexão externa para o **trem**, é preciso construir trilhos até a extremidade do mapa ou conectar os trilhos existentes a uma que se destine até a extremidade do mapa.
- No caso do **porto**, uma conexão externa requer fluxo de água até a extremidade do mapa.
- O **aeroporto** permite conexões externas automaticamente sem restrições.

Turistas

Os turistas são habitantes temporários que gastam dinheiro na cidade, mas não precisam de serviços básicos nem têm residência. O turismo aumenta a renda de impostos das zonas comerciais, pois os turistas ficam nos hotéis, gastam dinheiro nas lojas e boutiques e comem nos restaurantes.

A quantidade de turistas que visita a cidade é definida pelo transporte público disponível e pelos atrativos da cidade. Para apoiar o turismo na cidade:

- Verifique se há transporte suficiente para atender aos turistas
- Adicione construções excepcionais
- Mantenha o valor dos terrenos elevado
- Deixe os habitantes felizes

Construções excepcionais

As construções excepcionais são atrações diferenciadas. Elas são desbloqueadas como recompensas após alcançar determinados requisitos especiais no jogo. A principal função das construções excepcionais é servir de atrações para habitantes e turistas, mas elas também aumentam o valor dos terrenos e são locais de trabalho para os habitantes.

As construções excepcionais são construções culturais, como estádio e casa de espetáculos, além de obras arquitetônicas que refletem estruturas do mundo real, como a Estátua da Liberdade. A criação de uma construção excepcional aumentará a quantidade de turistas na cidade toda semana. A maioria das construções excepcionais tem um público alvo: o estádio tem apelo para habitantes economicamente ativos e estudantes; a casa de espetáculos tem apelo para habitantes economicamente ativos, instruídos e idosos. Independentemente do público alvo, todas as construções excepcionais também têm um pequeno valor de tração para os outros tipos de habitantes.

Como desbloquear uma construção excepcional

Os requisitos de desbloqueio de uma construção excepcional podem ser conquistas positivas ou negativas no jogo. Exemplo: produzir uma determinada quantidade de mercadorias ou alcançar uma taxa de crime de 90% ou mais. Após desbloquear uma construção excepcional, é possível criar outra. Você pode ter apenas uma construção de cada por vez. Crie construções excepcionais para desbloquear monumentos. Há construções excepcionais pequenas e grandes. De forma geral, é mais difícil desbloquear as de maior tamanho.

As construções excepcionais desbloqueadas não ficam mais vinculadas aos requisitos e podem ser criadas a qualquer momento.

Criação de uma construção excepcional

Para criar uma construção excepcional, é necessário desbloqueá-la e pagar seu custo. As construções excepcionais devem ser posicionadas na cidade mesma forma que todas as outras construções de serviços.

Monumentos

Os monumentos são o ápice do desenvolvimento em *Cities: Skylines*. Um momento é uma construção de serviços tão avançada que consegue atender à demanda da cidade inteira. Por exemplo, uma *Usina de fusão nuclear* oferece energia infinita gratuita, e um hospital de alta tecnologia fornece serviços de saúde ilimitados e grátis para a cidade inteira.

Requisitos para construção de monumentos

Para construir um monumento, é preciso ter todas as construções excepcionais relacionadas ao monumento e desbloquear todas as nove áreas do mapa. Quando os requisitos forem satisfeitos, o monumento será desbloqueado e poderá ser comprado. Se alguma das construções excepcionais for removida com o trator ou excluídas da cidade, o monumento ficará indisponível novamente.

Após a construção do monumento, ele não será desfeito mesmo se uma construção excepcional for removida. A cidade pode comportar todos os monumentos que o usuário conseguir desbloquear.

Ferramentas de edição

Cities: Skylines tem várias ferramentas de edição que permitem a personalização de mapas, recursos e outras funções. Para saber como usá-las, baixe as instruções detalhadas na Oficina Steam.

Atendimento ao cliente

http://forum.paradoxplaza.com/

http://www.skylineswiki.com/

Créditos

Colossal Order Ltd

Produção

Mariina Hallikainen

Game design

Karoliina Korppoo

Henri Haimakainen

Miska Fredman

Programação

Antti Lehto

Damien Morello

Programação adicional

Essi Suurkuukka

Timo Kellomäki

Arte

Antti Isosomppi

Hans Zenjuga

Henri Haimakainen

Suvi Salminen

Tony Kihlberg

Mikko Finneman

Ulysses Graphics

Música

Jonne Valtonen

Jani Laaksonen

Efeitos sonoros

Tapio Liukkonen

Ajudante da Ordem

Emmi Hallikainen

Estagiários

Szabolcs Sárosi (arte)

Nico Takeda (arte)

Janne Suhonen (arte)

David Rabineau (game design)

Obrigado a todos os membros da Colossal Order e Paradox Interactive envolvidos no desenvolvimento de Cities: Skylines. E um obrigado maior ainda à comunidade por nos ajudar a criar um jogo excelente! Também registramos um agradecimento especial aos amigos e familiares dos desenvolvedores e a todos que nos inspiraram e deram apoio para aceitar o desafio de criar um jogo clássico de construção de cidades!

Equipe da Paradox responsável por Cities: Skylines

Produção
Andreas Renström
Karl Leino

Gerenciamento de marca
Jakob Munthe

Marketing
Malin Söderberg

Vendas
Filip Sirc

Paradox Interactive AB

CEO
Fredrik Wester

CFO
Andras Vajlok

COO
Susana Meza Graham

CIO
John Hargelid

Vice-presidente executivo de desenvolvimento de jogos
Johan Andersson

Vice-presidente executivo de marcas
Johan Sjöberg

Vice-presidente executivo de desenvolvimento de negócios
Tobias Sjögren

Vice-presidente de aquisição de produtos
Shams Jorjani

Vice-presidente de marketing
Daniela Sjunnesson

Assistente-executiva
Anna Norrevik

Equipe de produção

Produção-geral sênior
Andreas Renström
Jörgen Björklund

Produção-geral adjunta
Peter Cornelius

Produção de jogos sênior
Joe Fricano

Produção de plataformas móveis sênior
Florian Schwarzer

Produção de jogos
Staffan Berglén
Karl Leino
Ina Bäckström

Gerente de garantia de qualidade sênior
Artur Foxander

Gerente de garantia de qualidade
Niklas Lundström

Especialistas de garantia de qualidade
Johan Dorell
Tobias Viklund
Verificadores de garantia de qualidade
Emil Andersson
Erik Elgerot
Niklas Ivarsson
Anna Ström
Kajsa Falck
Malin Furöstam
Pontus Anehäll
Victor Järnberg
Henrik von Warnstedt

Equipe de gerenciamento de marca

Gerente de marca
Marco Behrmann
Robin Cederholm
Jakob Munthe

Diretor de distribuição
Tomas Härenstam

Vice-presidente de plataformas móveis
Jónas Antonsson

Marketing e relações públicas

Gerenciamento de relações públicas
David Martinez
Produção de streaming
Matthijs Hoving
Produção de trailer e vídeo
Steven Wells
Relações públicas sênior e gerente de eventos
Anna Westerling
Assistente de relações públicas e eventos
Veronica Gunlycke
Supervisão da comunidade
Björn Blomberg
Gerenciamento de marketing online
Mats Wall

Especialista em aquisição de usuários
Ferruccio Cinquemani

Produção de gráficos
Max Collin
Adam Skarin

Redes sociais e gerenciamento de email
Malin Söderberg
Desenvolvimento da comunidade
John Rickne
Graham Murphy

Vendas

Gerenciamento de vendas
Vic Bassey
Filip Sirc

Desenvolvedores de negócios
Sandra Neudinger
Daniel Lagergren

Serviços de distribuição e TI da Paradox Online

Desenvolvimento de backend sênior
Christian Westman

Informação empresarial e gerenciamento de análise
Brynjólfur Erlingsson

Desenvolvimento de backend
Samuel Haggren
Alexander Altanis

Tecnologia da informação
Monika Nilimaa
Richard Lindkvist

Obrigado a os nossos parceiros do mundo inteiro, em especial aos de longa data. Por último, também gostaríamos de agradecer a todos os usuários do fórum e aos parceiros e apoiadores de operações, pois vocês são fundamentais para o nosso sucesso

http://www.remotesensing.org/libtiff/

Copyright (c) 1988-1997 Sam Leffler

Copyright (c) 1991-1997 Silicon Graphics, Inc.

Permissão para usar, copiar, modificar, distribuir e vender este software e sua documentação para qualquer propósito é garantida sem taxas por meio deste, desde que (i) as notificações de copyright acima e esta notificação de permissão constem em todas as cópias do software e da documentação relacionada, e (ii) os nomes de Sam Leffler e da Silicon Graphics não sejam usados em qualquer propaganda ou publicidade relacionada ao software sem a permissão prévia por escrito de Sam Leffler e da Silicon Graphics.

O SOFTWARE É FORNECIDO “NO ESTADO EM QUE SE ENCONTRA” E SEM GARANTIAS DE QUALQUER TIPO, SEJAM EXPRESSAS, IMPLÍCITAS OU DE OUTRA NATUREZA, INCLUINDO, SEM LIMITAÇÕES, GARANTIAS DE COMERCIABILIDADE OU ADEQUAÇÃO PARA UM FIM ESPECÍFICO.

DE MODO ALGUM, SAM LEFFLER E SILICON GRAPHICS SERÃO RESPONSÁVEIS POR QUAISQUER DANOS ESPECIAIS, INCIDENTAIS, INDIRETOS OU CONSEQUENTES DE QUALQUER NATUREZA OU QUAISQUER DANOS DE QUALQUER TIPO RESULTANTES DA PERDA DE USO, DADOS OU LUCROS, INDEPENDENTEMENTE DA CIÊNCIA DA POSSIBILIDADE DE DANOS, E DE QUALQUER TEORIA DE RESPONSABILIDADE, DECORRENTE DE OU EM RELAÇÃO AO USO OU DESEMPENHO DESTE SOFTWARE.

http://www.zlib.net/

Copyright (C) 1995-2013 Jean-Loup Gailly e Mark Adler

http://cimg.sourceforge.net/

Copyrights (C) Desde outubro de 2004, David Tschumperlé – GREYC UMR CNRS 6072, Image team.

Copyrights (C) De janeiro a setembro de 2004, David Tschumperlé.

Copyrights (C) 2000->2003, David Tschumperlé – INRIA Sophia-Antipolis. Odyssée group.

https://code.google.com/p/nvidia-texture-tools/

Copyright © 2015 NVIDIA Corporation

A permissão é concedida por meio deste, sem cobranças, a qualquer pessoa que obtiver uma cópia deste software e seus arquivos de documentação relacionados (o “Software”) para usar o Software sem restrição, inclusive, sem limitações, o direito de usar, copiar, modificar, fundir, publicar, distribuir, sublicenciar e/ou vender cópias do Software, e para permitir indivíduos a quem o Software seja projetado com tais fins, em dependência das seguintes condições:

A notificação de copyright acima e esta notificação de permissão devem constar em todas as cópias ou porções substanciais do Software.

http://www.ijg.org/

http://www.libpng.org/pub/png/libpng.html